

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang simpulan yang ditarik dari hasil tes yang dilakukan dalam menanggapi rumusan pertanyaan yang diajukan. Selain kesimpulan, juga diberikan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

5.1 Simpulan

Berikut simpulan yang diambil dari pengamatan terhadap proses kerja pada proses perancangan, implementasi, dan pengujian yang dilakukan pada aplikasi :

1. Aplikasi *WebVR* yang diciptakan dalam tugas akhir ini menggunakan *unity* sebagai engine untuk membangun aplikasi *virtual tour* tersebut.
2. Aplikasi *WebVR* tersebut dapat menampilkan konten dalam format *object*, teks, gambar, dan audio.
3. Ditinjau dari hasil kuisioner pengujian hasil aspek umum mendapat presentase sebesar 80.00%, pengujian aspek visualisasi mendapat presentase sebesar 80.00% dan pengujian aspek interface mendapat presentase yaitu sebesar 85.00%.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan situs web di masa mendatang:

1. Aplikasi *WebVR* harus menyiapkan lebih banyak konten gambar daripada konten *object3D* untuk menghindari waktu pemuatan yang sangat lama pada halaman.
2. Untuk object 3D yang ditampilkan masih kurang lengkap, untuk kedepannya dapat disempurnakan.
3. Tampilan halaman informasi gedung diperbanyak untuk informasi yang lebih lengkap tentang gedung beserta informasi prodi – prodi yang tersedia di gedung tersebut.
4. *Texture mapping* yang lebih detail agar tampilan object 3D lebih nyata agar pengunjung lebih tertarik berlama – lama di dalam aplikasi *WebVR* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananraytama, N. T., Safriadi, N., & Pratiwi, H. S. (2018). Penerapan Fitur 3D Maps pada Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi Wisata Qubu Resort. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 6(3), 135. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i3.26835>
- Dewi, I. K. (2019). *WARISAN BUDAYA DUNIA UNESCO BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN METODE JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS DARUL ‘ULUM JOMBANG*.
- Edy winarno, S. (2015). *Membuat game android dengan unity 3D*. PT elex media komputindo.
- Edy winarto ST. (2016). *Animasi karakter dengan blender dan unity*. PT elex media komputindo.
- Herfandi, ; I Made Widiarta; Moch Wahyu Firmansyah. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality. *Jinteks*, 2(3), 173–181.
- Kholil, M. K., & Rafika Akhsani. (2020). Pengembangan Dino Park 3D Berbasis Virtual Reality Menggunakan Google Vr Sdk. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(4), 47–54. <https://doi.org/10.33795/jip.v6i4.352>
- Meidelfi, D., Mooduto, H. A., & Setiawan, D. (2018). Visualisasi 3D Gedung dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 59–66. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.264>
- PERMATASARI, Y. D. (2017). *Implementasi Virtual Reality Untuk Visualisasi Penggunaan Ruang Baca Teknik Informatika (Rbtc) Berbasis Web*.
- Putra, R. S., Utami, D. Y., Miner, R., & Sears, N. (2018). *Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D*. IV(2). <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2.3500>
- Putri, N. E. (2017). Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer. *Edik Informatika*, 1(2), 70–81. <https://doi.org/10.22202/ei.2015.v1i2.1427>

- Robby Dhermawan Sujito Putro. (2021). *STUDI TENTANG PENERAPAN MEDIA 3D SKETCHUP DALAM PEMBELAJARAN DI SMK*. 7, 283.
- Sinduningrum¹, E., Rais², F., & Atiqah Meutia Hilda³. (2018). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MERAKIT PC (PERSONAL COMPUTER) DENGAN VIRTUAL REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI MOBILE. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*.
- Syafril, R. S. (2019). Penerapan Sederhana Virtual Reality Dalam Presentasi Arsitektur. *NALARs*, 19(1), 29. <https://doi.org/10.24853/nalars.19.1.29-40>
- Trisa, R., & Saputra, D. (2017). *Penerapan Virtual Reality Untuk Mempromosikan Istano Basa Pagaruyung*. 4(1), 129–142.
- Utama, M. R. (2014). Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) INDONESIA BERBASIS WEBGL Muhammad Rizki Utama Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). *Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Zayid Musiafa. (2020). *Multimedia Immersive Virtual Tour 3D Panorama 360*. Universitas islam kalimantan muhammad arsyad al banjari.